SuperLite 1500 シリーズ

ピンボール

ゴールデンログレス



ピンボール

もくじ

For Japan Only

プレイヤー 1人

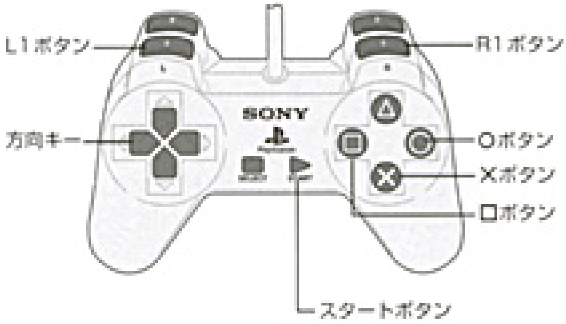
メモリーカード 1~6ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPM 86260

コントローラの操作方法

コントローラ



アナログコントローラ



ここでは基本的なコントローラの設定について説明します。コントローラの設定は、オペレーションメニューの「コントローラ設定」で変えることができます。

スタートボタン	ゲームの開始／ポーズ／ポーズ解除
方向キー・左	左フリッパー
○ボタン	右フリッパー
□ボタン	プランジャー
×ボタン	揺らし・正面プッシュ
Ｌ１ボタン	揺らし・左サイドプッシュ
Ｒ１ボタン	揺らし・右サイドプッシュ

★L2ボタン、R2ボタン、△ボタン、セレクトボタン、左スティック、右スティック、アナログモードスイッチは使用しません。

★振動の ON/OFFはオペレーションメニュー（P.3）で設定できます。

★LEDの点灯・消灯に関わらず振動します。

★メモリーカードはメモリーカード差込口１に正しく接続してください。メモリーカード差込口２には対応していません。

メニューの解説

オペレーションメニュー



ゲームの開始前やポーズ中に×ボタンを押すと左のようなメニューが表示されます。方向キーで項目を選択して○ボタンで決定してください。メニューを消すには×ボタンを押してください。

「ゲームセーブ」
ポーズ中のゲームをメモリーカードにセーブします。
ゲームは名前を付けて５つまでセーブすることが出来ます。ゲームのリスト（図１）が画面に表示されたらセーブする場所を方向キーで選択して○ボタンで決定してください。名前を付ける画面（図２）になりますので、方向キーで文字を選んで○ボタンで入力してください。文字を入力する位置は×ボタンで一つ戻したりＬ１ボタンとＲ１ボタンで左右に移動させることができます。名前を付けおえたらスタートボタンで決定してください。
すでに名前の付いている場所にセーブするときには名前の入力を省略することができます、そのときには方向キーで場所を選択したあと、スタートボタンで決定してください。

「ゲームロード」
メモリーカードに保存してあるゲームをロードします。
ゲームのリスト（図１）が画面に表示されたらロードするゲームを方向キーで選択して○ボタンで決定してください。

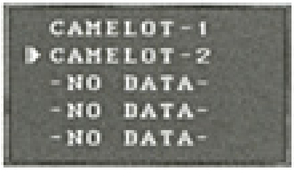


図１

「ゲーム中止」
ポーズ中のゲームを中止してゲームを開始前の状態にします。

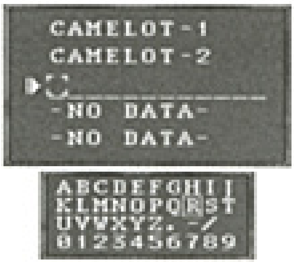


図２

「ハイスコアロード」
メモリーカードに保存されているハイスコアをロードします。ロードを行うとそれまでのハイスコアはすべて失われます。

「練習"Land's End"」
練習モードで"Land's End"台のゲームを始めます。

「練習"Fisher King"」
練習モードで"Fisher King"台のゲームを始めます。

「ＳＥ」
効果音をON/OFFします。
ON/OFFの選択が表示されますので、方向キーで選択して○ボタンで決定してください。

「ＢＧＭ」
ミュージックをON/OFFします。
ON/OFFの選択が表示されますので、方向キーで選択して○ボタンで決定してください。

「コントローラ設定」
ピンボールの操作に使用する方向キーの設定を変更します。
画面に表示される指示に従って使いたい方向キーを押して決定してください。全部で６個の方向キーを設定します。

「バイブレーション」
アナログコントローラのバイブレーション機能をON/OFFします。
ON/OFFの選択が表示されますので、方向キーで選択して○ボタンで決定してください。

「英語／日本語」
イベント画面の表示を切り替えます。
英語／日本語の選択が表示されますので、方向キーで選択して○ボタンで決定してください。

ハイスコアの登録について
ゲーム終了後、トップ４のハイスコアを達成すると、プレイヤーの名前を入力する画面になります。入力方法はゲームをセーブするときと同じです。練習モードは役が簡単に取れるようになっていますが、高得点を出してもハイスコアには登録されないことになっています。

メニューの終了について
ゲームを開始したりポーズ解除をしたいときは×ボタンを押してメニューを消してからスタートボタンを押してください。

ピンボールの遊びかたその１

ゲームを開始すると、ゲーム画面右下のプランジャーレーンと呼ばれる部分にボールが出てきます。プランジャーボタン（**□ボタン）**をしばらく押してから離すと、ボールがプレイフィールドに打ち出されます。

あとはボールが画面一番下に落ちないようにフリッパーボタン（ 左フリッパー＝**方向キー・左**、右フリッパー＝**○ボタン** ）を操作してボールを上に打ち返してください。画面に配置されたいろいろなターゲットにボールを当てて揃えていくと様々な役を獲得することができます。

また**×ボタン**を押すと縦方向、**Ｌ１ボタン**を押すと左サイドから、**Ｒ１ボタン**を押すと右サイドから台全体を揺らすことが出来ます。これはボールのコースを変えるときに使うナッジングというテクニックです。ただし、あまり揺らしすぎるとTILTというペナルティーとなりフリッパーが使えなくなってボールを一つ落します。最初に持っている３つのボールを落すと１ゲーム終了となります。

ゴールデンログレスでは基本的にボールが通過したり、ホールに落ちたり、ターゲットに当たったりするときに点灯する一連のライトを揃えると役が揃う仕組みになっています。またライトが点滅している所は特に重要なターゲットを示していますので、積極的に狙ってください。それぞれの役の内容を知っていると、さらにゲームが面白くなります。是非この後のゲームルールの説明をお読み下さい。

また、通常ピンボールのゲームルールはあるテーマやストーリーに基づいて作られています。ゲームのストーリーを読んでおくと、ゲームルールを理解するのに役立ち、楽しく遊ぶことができます。ゴールデンログレスのストーリーは、何百年も前にイギリスに実在したといわれるアーサー王の伝説をモチーフにしています。

How to Defence （防御の方法）

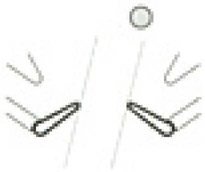


Fig.1 Double Flip
(Bad Defence)

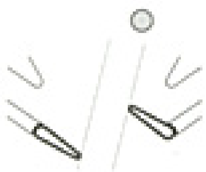


Fig.2 Good Defence

初心者によく見られるフリッパー操作にダブルフリップと呼ばれるものがあります。これはボールを打つとき両方のフリッパーを同時に振り上げてしまうことをさします（Fig. 1)。この方法はボールが当たりやすそうに見えて実はまん中に大きな穴を開けてしまいます。片方のフリッパーだけを上げたときの間隔と比べて見て下さい（Fig. 2)。ダブルフリップは百害あって一利なしです、この点に気をつけてプレイするだけでも得点は大きく伸びるはずです。

＜21ページへつづく＞

ゴールデンログレスストーリー

アーサーは現在のブリテン島にあったと言われる「ログレス王国」の王で、実在の人物であると言われていますが、その一生は様々な伝説と謎につつまれています。父王ウーサーは、マーリンの魔術によってゴロワ公から妃イグレーヌを略奪し、アーサーをもうけます。生まれてすぐにマーリンの手に委ねられたアーサーは、エクター卿のもとで自らの王としての定めを知らずに育ちます。そしてある日、石に刺さっている剣を引き抜くことによって自分が正当な王位継承者であることを証明します。その剣は正当な王によってのみ引き抜かれるように魔法で石に封じ込められ、それまでは誰が試しても決して引き抜くことができませんでした。

王となったアーサーは、マーリンに導かれてある湖に行き妖精の女王「湖の淑女」から魔法の剣、エクスカリバーとして広く知られているカリバーンを授かります。カリバーンは鋼鉄をも断ち切る力を持ち、自ら松明百本分もの明るい光を放ちました。また、その鞘を身につけるものはいかなる深手を負っても出血から守られるという不思議な剣でした。
アーサーは美しい王妃ギネヴィアと共にキャメロット城に居城し、多くの勇敢な騎士を従えてログレスを治めていました。アーサーが騎士が集う場所として大きな円卓をしつらえたので、彼らは円卓の騎士と呼ばれるようになりました。彼らと共に様々な冒険に赴いたアーサーが怪物を退治したり、不思議な宝物を手に入れる伝説が数多く残っています。またアーサーに影のように寄り添う偉大な魔術師マーリンは預言と様々な魔法でアーサーを助け、偉大なる王アーサーはログレスの黄金時代を築きます。

高潔にして純潔な聖杯の騎士ガラハッドはマーリンに伴われてある日キャメロットに現れます。ガラハッドの到来によって円卓の魔法の円は完成し、聖杯が出現するという奇跡が起こります。そして騎士たちはログレスを聖杯の王国とするためにそれぞれ聖杯を探究する長く苦しい旅に出ます。
円卓の騎士たちによる聖杯探究の物語は、円卓の騎士団の冒険譚の中でも際だってドラマチックな輝きを放っています。聖杯の３騎士ボース卿、パーシヴァル卿、ガラハッド卿によって聖杯探究は成就されますが、聖杯はついにログレスに持ち帰られることはなく、遠くサラスの地にとどまります。

アーサー王が実の姉と知らずに犯した近親相姦の罪、円卓の騎士ベイリン卿が、イエスキリストが最後の晩餐に用いたと言われる聖杯の守護者である漁夫王（フィッシャーキング）に与えた「嘆きの一撃」、それに伴う兄弟殺しの罪によって聖杯がもたらされなかったログレス王国は永遠の繁栄を獲得することはできませんでした。またアーサーのもう一人の異父姉である妖姫モルガン・ル・フェイは、アーサーの出生にまつわる事件によって父を殺されたことから、様々な計略でアーサーの命を狙います。頼りにすべきマーリンは、女魔法使いニミュエに恋したがために、騙されて岩の中に生きながら封じ込められてしまいます。

聖杯の探究によって多くの優れた騎士が命を落とし、また円卓の騎士の中で最も優れた騎士ランスロット卿と王妃ギネヴィアの道ならぬ恋によって円卓の騎士団は分裂してしまいます。アーサーが近親相姦でもうけた庶子モードレッドはクーデターを起こし、ついに最後の戦いが始まります。

モードレッドとアーサー王は相打ちになって最後の戦いは終わり、円卓の騎士もその殆どが討ち死にしてしまいます。瀕死の重傷を負ったアーサー王は、ベデヴィア卿にカリバーンを湖に返すようにと命じます。ベデヴィア卿がカリバーンを湖に投げ入れると、白い腕がこれを受け取り、３回剣を打ち振ると水底深く消えていきました。瀕死のアーサー王は湖の貴婦人によってガラスの島「アヴァロン」へと運ばれ、いつの日かこの地を治めるために再び現れると言われています。

ゴールデンログレスは貴方が作るこの後の物語です。最後の騎士ベデヴィア卿は啓示によってストーンヘンジに赴いて騎士を復活させ、円卓を再編成します。騎士たちは過去の冒険を再び辿りながら複雑にからみあった因縁や呪いを解き、アーサー王を蘇らせて現世と天界を結ぶ至上の王国を復興します。

＊Golden Logresはフィクションであり、登場する人物、事象、地名などは実在のものとは関係ありません。



右ページの画面表示の説明

A. 円卓の騎士のアコレード状況が表示されます。

B. 取った役の状況、ボーナスの得点等または各スペシャルアイテムの獲得数がその都度表示されます。

C. ボールの数が表示されます。

D. 現在の得点が表示されます。

E.冒険の達成状況によって、"Squire（楯持ち）"から始まるプレイヤーの位が表示されます。

F. 獲得したエクストラボールの数が表示されます。

ゲームルールの解説

ゲームの概要

ゴールルデンログレスは、３種類のタイプの異なる台（テーブル）によって構成されています。ゲームはキャメロット台で始まり、騎士がその目的に応じてランズエンド台やフィッシャーキング台へと移動しながら進みます。それぞれの台で騎士が目的を達成できなかった時には、ゲームオーバーまたはキャメロット台へと戻り、力を蓄えて再びチャレンジを行います。

キャメロット台

キャメロット台はゴールデンログレスのベースとなる台です。キャメロット台では、ラストバトルで失われた１１人の円卓の騎士を復活させ、アコレードすることが目的の一つです。円卓の１２人の騎士のうち最初の一人であるベデヴィア卿はラストバトルの唯一の生き残りですので、最初から円卓にいます。またこの台はベデヴィア卿、ケイ卿、イヴァイン卿の冒険の舞台となっています。

騎士の復活とアコレードはストーンヘンジにおいて行われます。ストーンヘンジには"BRAVERY"(勇敢)、"FORTUNE"（幸運）、"LOYALTY"（忠誠）という騎士に必要とされる３つの要素を表す３つのドロップターゲットバンクがあり、まずこれらをすべて完成させなければなりません。



"BRAVERY Drop Target"、"FORTUNE Drop Target"、"LOYALTY Drop Target"をすべて完成させると、中央の"ACCOLADE Light"が点滅を開始します。このときボールを"ACCOLADE Hole"に入れることによって騎士を一人復活させ、アコレードすることができます。騎士がアコレードされるとその紋章が左パネルの円卓に点灯します。

復活してアコレードされた騎士は、その果たすべき使命を最初は知りません。したがって冒険に出かけることもありません。彼らに運命的な使命を伝え、冒険へと導くのがキャメロットの宮廷詩人タリエシンです。騎士をアコレードすると"EXPLORE BOOK OF TALIESSIN Light"が点滅します。このとき"TALIESSIN Hole"にボールを入れるとその騎士の使命を聞くことができます。

キャメロットでの騎士の使命



隻腕の騎士 ベデヴィア卿

Mission:アーサー王復活に必要なトールの銀の楯を手にいれる

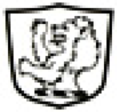
タリエシンから使命を聞くと、"SHIELD Drop Target"の"SHIELD Text Light"が点滅を開始します。このとき"SHIELD Drop Target"を揃えて"AMULET Hole"にボールを入れるとトールの銀の楯を手に入れることができます。この楯を手に入れると左パネルの"Shield"の文字が"Shield of Tole"と変わります。ベデヴィア卿だけはラストバトルの生き残りですからアコレード無しでいきなりタリエシンから使命を聞きます。トールの銀の楯を獲得すると通常２枚までの予備シールド記録が５枚までとなります。



変幻の騎士 ケイ卿

Mission:アーサー王の剣エクスカリバーを手に入れる

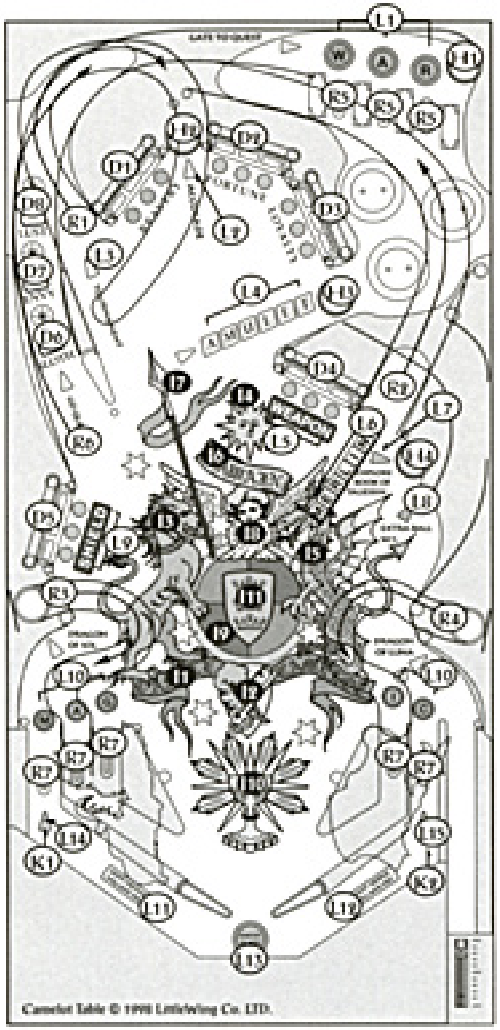
タリエシンから使命を聞くと、"WEAPON Drop Target"の"WEAPON Text Light"が点滅を開始します。これを揃えて"AMULET Hole"にボールを入れるとエクスカリバーを手に入れることができます。エクスカリバーを手に入れると左パネルの"Weapon"の文字が"Excalibur"と変わります。 エクスカリバーを獲得すると通常5までの"WEAPON"の記録が10となり、さらに一回の"WEAPON Drop Target"で獲得できる"WEAPON"が２倍となります。



ライオンの騎士 イヴァイン卿

Mission:魔女ニミュエに幽閉されているマーリンを救出する

タリエシンから使命を聞くと、"MERLIN Light"が点滅を始めます。このとき"MERLIN Ramp"にボールを通すとマーリンを救出することが出来ます。



D1　BRAVERY Drop Target
D2　FORTUNE Drop Target
D3　LOYALTY Drop Target
D4　WEAPON Drop Target
D5　SHIELD Drop Target

D6 SLOTH Drop Target
D7 ENVY Drop Target
D8 LUST Drop Target

R1 TOURNAMENT Ramp
R2 MERLIN Ramp
R3 LEFT DRAGON Ramp
R4 RIGHT DRAGON Ramp

R5 WAR Lane
R6 QUEST Lane
R7 MAGIC Lane

H1 QUEST Hole
H2 ACCOLADE Hole
H3 AMULET Hole
H4 TALIESSIN Hole

L1 WAR Light
L2 ACCOLADE Light
L3 TOURNAMENT Light
L4 AMULET Light
L5 WEAPON Text Light
L6 MERLIN Light
L7 EXPLORE BOOK OF TALIESSIN Light
L8 EXTRA BALL Light
L9 SHIELD Text Light
L10 MAGIC Light
L11 SAINT MICHAEL Light
L12 SAINT GEORGE Light
L13 SHOOT AGAIN Light
L14 LEFT SHIELD KICKBACK Light
L15 RIGHT SHIELD KICKBACK Light

K1 LEFT SHIELD KICKBACK
K2 RIGHT SHIELD KICKBACK

CREST Indicator
I1 Bedivere Indicator
I2 Kay Indicator
I3 Yvain Indicator
I4 Lancelot Indicator
I5 Tristan Indicator
I6 Gawain Indicator
I7 Balin Indicator
I8 Gareth Indicator
I9 Palomides Indicator
I10 Holy Grail Knights Indicator
I11 Arthur Indicator

ランズエンド台へ
-ドラゴンの騎士 トリスタン卿、太陽の騎士 ランスロット卿、怪力の騎士 ガウェイン卿
Mission:　彼ら３人の冒険の舞台はランズエンド台です。３人がアコレードされたところで初めてタリエシンから彼らはその使命を聞くことが出来ます。使命を聞くと、"QUEST Lane"のライトが流れるように点滅を始めます。"SLOTH Drop Target"、"ENVY Drop Target"、"LUST Drop Target"という騎士を惑わす３つの大罪を表すターゲットを沈め、"QUEST Hole"にボールを入れると、舞台はランズエンド台へと移ります。このモードに入ると騎士のアコレードは一時できなくなります。それぞれの冒険はランズエンド台で解説します。

フィッシャーキング台へ
-２本剣の騎士 ベイリン卿、美しい手の騎士 ガレス卿、サラセンの騎士 パロミデス卿、聖杯の３騎士 パーシヴァル卿、ボース卿、ガラハッド卿
Mission:　彼ら6人の冒険の舞台はフィッシャーキング台です。6人がアコレードされたところで初めてタリエシンから彼らはその使命を聞くことが出来ます。使命を聞くと、"QUEST Lane"のライトが流れるように点滅を始めます。"SLOTH Drop Target"、"ENVY Drop Target"、"LUST Drop Target"という騎士を惑わす３つの大罪を表すターゲットを沈め、"QUEST Hole"にボールを入れると、舞台はフィッシャーキング台へと移ります。このモードに入ると騎士のアコレードは一時できなくなります。それぞれの冒険はフィッシャーキング台で解説します。

Fandango MultiBall ファンダンゴマルチボール
騎士が全員その冒険を達成したときにアーサー王が復活し、キャメロット台でファンダンゴマルチボールとなります。このマルチボールは時間制でその制限時間を伸ばしつつジャックポットを可能な限り取りまくるものです。シングルボールに戻った時点でゲームが完全に終了します。次のボールはありません！
ファンダンゴマルチボール開始時に残っているレギュラーボール、エクストラボールはすべて時間に換算され、無くなってしまいます。

キャメロット台の役

1. WAR
"WAR Lane"完成時に"BRAVERY Drop Target"、"FORTUNE Drop Target"、"LOYALTY Drop Target"の中の一枚を沈めます。沈めるターゲットが複数あった場合には下記のルールで選択します。なお、すでに点灯しているターゲットはスキップします。すべてのターゲットが点灯している場合には、代わりに100K獲得します。"WAR Lane"はフリッパーボタンでレーンチェンジします。

2. BRAVERY、FORTUNE、LOYALTY
各バンクの完成で「今までに完成させた回数」x 100Kを獲得します。「今までに完成させた回数」は１ゲーム中記録されリセットされません。"BRAVERY Drop Target"、"FORTUNE Drop Target"、"LOYALTY Drop Target"のすべてのバンクを完成させると"ACCOLADE Light"が点灯します。

3. TOURNAMENT
"TOURNAMENT Light"が点滅しているときに"TOURNAMENT Ramp"にボールを通すと、" BRAVERY Drop Target "、" FORTUNE Drop Target "、" LOYALTY Drop Target "がリセットされ、まだ完成していないバンクはそのどれかのターゲットにヒットすれば一撃でバンクが完成します。

4. ACCOLADE
"ACCOLADE Light"が点滅しているときに"ACCOLADE Hole"にボールを入れると騎士を一人復活させアコレードします。3人アコレードすることに"TALIESSIN Hole"にエクストラボールの権利が発生します。現在のボールでアコレードした騎士の人数 x 1Mが" OUT HOLE BONUS"として加算されます。

5. WEAPON
"WEAPON Drop Target"を完成させると、手持ちの"WEAPON"の数が1（エクスカリバー獲得後は2）増えます。"WEAPON"の数は左パネルに常時表示されます。"WEAPON"を持っているときに"TOURNAMENT Light"が点滅します、"WEAPON"の数は"TOURNAMENT Ramp"通過で1つ減ります。

6. SHIELD
"SHIELD Drop Target"を完成させると"LEFT SHIELD KICKBACK"と"RIGHT SHIELD KICKBACK"を復活させます。もし、両方共に点灯している場合には手持ちの"SHIELD"の数が1増えます。"SHIELD"に残りがあると両方の" KICKBACK"は消費後自動的に復活し"SHIELD"の数が一つ減ります。

7. MAGIC
"MAGIC Lane"完成で"BALL SAVER"がアクティブになります。また繰り返しこれを完成させることによってエクストラボールの権利か100万点を獲得することができます。必要な回数は最初３回で、エクストラボールの権利または100万点獲得ごとに+2され、最高12回まで増加します。BRAVERY、FORTUNE、LOYALTYをすべて完成させた直後はエクストラボールの権利、その他の場合は100万点の獲得となります。なお回数はレギュラーボールカウントごとにリセットされます。

8. TALIESSIN , EXTRA BALL
使命を聞く騎士が存在するときに"EXPLORE BOOK OF TALIESSIN Light"が点滅します。このとき"TALIESSIN Hole"にボールを入れると宮廷詩人タリエシンがその騎士の使命を教えてくれます。また"EXTRA BALL Light"が点灯しているとき"TALIESSIN Hole"でエクストラボール獲得となります。

9. MERLIN
"MERLIN Ramp"を通過させるごとに"MERLIN Light"が一つずつ点灯していきます。"MERLIN Light"を完成させると、エクストラボールの権利か100万点の獲得となります。 これはBRAVERY、FORTUNE、LOYALTYをすべて完成させた直後はエクストラボールの権利、その他の場合は100万点の獲得となります。ただしゲーム開始直後は必ずエクストラボールの権利が発生します。

10. AMULET OF EXTRA LIFE
"AMULET Hole"にボールを入れることに"AMULET Light"が一つずつ点灯していきます。"AMULET Light"を完成させると"AMULET OF EXTRA LIFE"を一つ獲得します。"AMULET OF EXTRA LIFE"の数は常に左パネルに表示されます。この"AMULET OF EXTRA LIFE"は騎士がランズエンド台やフィッシャーキング台に冒険に出かける際にエクストラボールに変換されます。

11. SHIELD KICKBACK
"LEFT SHIELD KICKBACK Light"が点灯または点滅しているときに、左アウトレーンにボールが落ちるとキックバックがボールをプレイフィールドに打ち返してくれます。右側も同様です。キックバックは一度使うと消えてしまいますが、"SHIELD Drop Target"を完成させることによって復活させることができます。

12 .BALL SAVER
"SAINT MICHAEL Light"、"SAINT GEORGE Light"が点灯または点滅している間は落としたボールがボールセーバーによってプレイフィールドに戻されます。(自動的にプランジャーで打ち出されます)

13 .OUT HOLE BONUS
ボールを落としてしまった時、プレイに応じたボーナスを獲得できます。ただしTILTの場合にはボーナスは獲得できません。ボーナスは以下の合計となります。

Total Hit Point : プレイフィールド上のすべてのスイッチの反応した回数 x 1000
Mission : 冒険を完了した騎士の数 x 1000万点
Accolade : アコレードした騎士の数 x 100万点
Weapon : 残っているWEAPONの数 x 20万点
Shield : 残っているSHIELDの数 x 20万点
Amulet : AMULET OF EXTRAの数 x 20万点

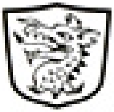
ランズエンド台



この台は「トリスタン卿」、「ランスロット卿」、「ガウェイン卿」の冒険の舞台となっています。

ランズエンド台での最後の冒険の達成後に行われるマルチボールの終了をもって自動的に舞台はキャメロット台に戻ります。このときフィールドにボールが一つ残されたままでフリッパーが反応しなくなりますが、ボールが落ちても失うことはありません。TILTとの見分けがつきやすいようにフィールドのライトは全部点灯状態となります。またエクストラボールが残り 0 個の状態でボールを落とした場合、3 ボール目をプレイ中の場合にはゲームオーバー、そうでない場合にはキャメロット台に戻り次のボールでゲームが続きます。

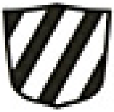
ランズエンドでの騎士の使命



ドラゴンの騎士 トリスタン卿

Mission:ドラゴンを倒し、イゾルデから魔法の治癒の薬を受け取ること

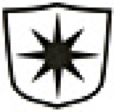
"DRAGON Ramp"にボールを通過させることによって、"DRAGON Light"を完成させます。中央の"EVIL DRAGON Indicator"が点灯すると共に"MEDICHINE Light"が点灯しますので、ボールを" MEDICHINE and MYST Hole"に入れ、イゾルデから魔法の治癒の薬を受け取ります。薬を受け取ると中央の" MEDICHINE Indicator"が点灯すると共にマルチボールが始ります。



太陽の騎士 ランスロット卿

Mission: 悲しみの城の呪いを解き、湖の貴婦人から魔法の楯を受け取ること

"CASTLE Lane"にボールを通過させることによって" CASTLE Light"を完成させます。中央の"LANCELOT Indicator"が点灯すると共に"MAGIC SHIELD Light"が点灯しますので、ボールを"MAGIC SHIELD and AWARD Hole"に入れ、湖の貴婦人から魔法の楯を受け取ります。楯を受け取ると中央の"MAGIC SHIELD Indicator"が点灯すると共にマルチボールが始まります。



怪力の騎士 ガウェイン卿

Mission:緑の騎士を打ち破りその呪いを解いてベルシラック妃から勇者の印である緑の帯を受け取ること

"ERRANTRY Ramp"を通過させることによって" ERRANTRY Light"を完成させます。中央の"GREEN KNIGHT Indicator"が点灯すると共に"SASH Light"が点灯しますので、ボー

ルを"SASH and EXTRA BALL Hole"に入れ、ベルシラック妃から緑の帯を受け取ります。帯を受け取ると中央の"GREEN SASH Indicator"が点灯すると共にマルチボールが始まります。

ランズエンド台の役

1. MULTIBALL
マルチボールがスタートすると"ERRANTRY Light","CASTLE Light","DRAGON Light"が流れるように点滅を開始し、プランジャーからボールが自動的に打ち出され2ボールになります。
ライトが流れるように点滅している状態の"ERRANTRY Ramp", "CASTLE Lane", "DRAGON Ramp"にボールを通すと、"ADD-A-BALL"獲得となりフィールドにボールが一つ追加されます。このとき通過の終わったランプまたはレーンのライトは全点灯状態に変わります。ボールを落とさずに2つの"ADD-A-BALL"を獲得すると残る最後のランプまたはレーンがエクストラボールの権利獲得となり"SASH and EXTRA BALL Hole"に"EXTRA BALL Light"が点灯します。
３つのランプまたはレーンのすべてを通過させると、スーパージャックポット獲得となり、また"MULTI BALL BONUS Indicator"が点灯します。この状態でこれらのランプまたはレーンを通過させると50万点のマルチボールボーナスが加算されていきます。

マルチボール中は"JACKPOT Light"が点灯し、"CASTLE Lane", "DRAGON Ramp", "JACKPOT Drop Target"でジャックポット獲得となります。また"JACKPOT Drop Target"を沈めると一定時間"SUPER JACKPOT Light"が点灯し"SUPER JACKPOT Hole"にスーパージャックポット獲得のチャンスが生まれます。この点灯時間は最初は40秒でスーパジャックポットを獲得するたびに5秒ずつ10秒まで徐々に短くなっていきます。

ジャックポット、スーパージャックポットの得点は以下の計算式で計算されます。

ジャックポット: (最低25万点 最高700万点)
250K x (1 + 「点灯中の"BATTLE AXE Light"の数」)x フィールドスコア倍率
スーパージャックポット: (最低50万点 最高2800万点)
ジャックポットの値 x そのときフィールド上に存在するボールの数

2. BATTLE AXE AWARD
"AWARD Drop Targrt"を完成させ、"MAGIC SHIELD and AWARD Hole"にボールを入れると6種類の"BATTLE AXE AWARD"を得ることができます。得られるAwardの種類は"BATTLE AXE Light"によって表示されます。"BATTLE AXE Light"はフィールドの何れかのホールにボールを入れることによって移動します。"BATTLE AXE AWARD"には以下の種類があります。

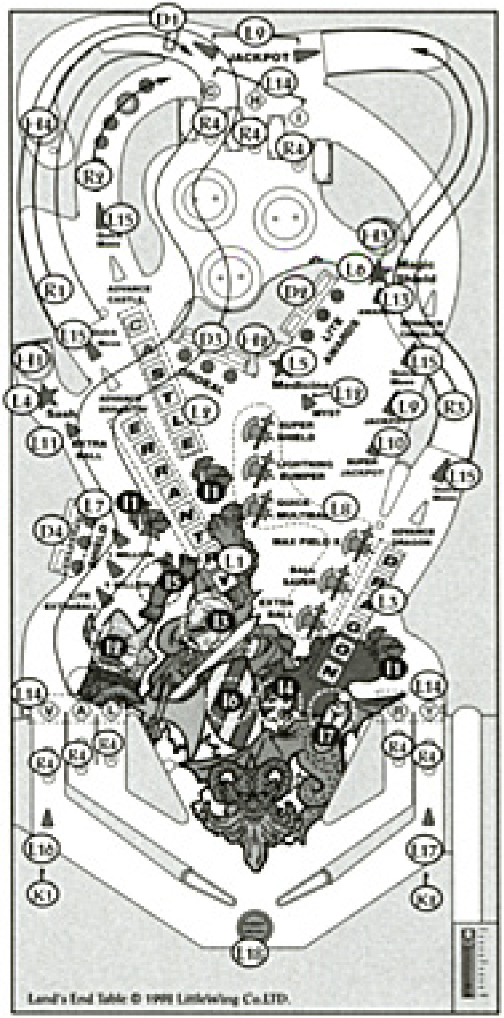
A. SUPER SHIELD : "SHIELD Drop Target Light"が点滅を始め、"SHIELD Drop Target"が一撃で完成できるようになります。
B. LIGHTNING BUMPER : 獲得時100万点に加え、バンパーに一回ヒットすることに10万点を得ることができます。

C. QUICK MULTIBALL : 即座にマルチボールが開始されます。
D. MAX FIELD X : フィールドスコア倍率を最高の4倍にします。
E. BALL SAVER : ボールセーバーを40秒の間アクティブにします。
F. EXTRA BALL : エクストラボールを獲得します

3. QUICKMOVE
"QUICK MOVE"は時間制限の役であり、5秒以下でERRANTRY Ramp、CASTLE Lane、DRAGON Ramp、CHIVARLY Laneのいずれかのランプとレーンを連続して通過することで獲得することができます。その得点は条件を連続して満足させることで10万点,20万点K,30万点...と増えていき最高100万点まで上がります。

4. MYSTERY
"ORDEAL Drop Target"を完成させた後、"MEDICINE and MYST Hole"にボールを入れることで以下のいずれかの役をランダムに獲得できます。

A. Advance Field X : フィールドスコア倍率を一つ上げます。ただし最高倍率4倍を超えては上がりません
B. 200K: 200,000点を獲得します
C. 500K: 500,000点を獲得します
D. 700K: 700,000点を獲得します
E. Million: 1,000,000点を獲得します
F. Quick Multi Ball : クイックマルチボールが開始されます
G. BALL SAVER : ボールセーバーが40秒の間アクティブになります。
H. Lite Extra Ball : "SASH and EXTRA BALL Hole"に"EXTRA BALL Light"を点灯させます
I. Spell Errantry : "ERRANTRY Light"を一つ進めます
J. Spell Castle : "CASTLE Light"を一つ進めます
K Spell Dragon : "DRAGON Light"を一つ進めます



5. CHIVARLY
"CHIVARLY Lane"を完成させると、左右の"SHIELD KICKBACK"復活、"BALL SAVER"5秒間アクティブ、フィールドスコア倍率アップを同時に得ることができます。またシングルボールの時には制

R1 ERRANTRY Ramp
R2 CASTLE Lane
R3 DRAGON Ramp
R4 CHIVALRY Lane

H1 SASH and EXTRA BALL Hole
H2 MEDICINE and MYST Hole
H3 MAGIC SHIELD and AWARD Hole
H4 SUPER JACKPOT Hole

D1 JACKPOT Target
D2 AWARD Drop Target
D3 ORDEAL Drop Target
D4 SHIELD Drop Target

L1 ERRANTRY Light
L2 CASTLE Light
L3 DRAGON Light
L4 SASH Light
L5 MEDICINE Light
L6 MAGIC SHIELD Light
L7 SHIELD Drop Target Light
L8 BATTLE AXE Light
L9 JACKPOT Light
L10 SUPER JACKPOT Light
L11 EXTRA BALL Light
L12 MYST Light
L13 AWARDS Light
L14 CHIVALRY Light
L15 QuickMove Light
L16 LEFT SHIELD KICKBACK Light
L17 RIGHT SHIELD KICKBACK Light
L18 SHOOT AGAIN Light

I1 MULTI BALL BONUS Indicator
I2 GREEN KNIGHT Indicator
I3 LANCELOT Indicator
I4 EVIL DRAGON Indicator
I5 GREEN SASH Indicator
I6 MAGIC SHIELD Indicator
I7 MEDICINE Indicator

K1 LEFT SHIELD KICKBACK
K2 RIGHT SHIELD KICKBACK

限時間が10秒に延長された"QUICK MOVE" が始まります。
"CHIVARLY Lane"はフリッパーボタンでレーンチェンジします。

6. SHIELD
"SHIELD Drop Target"を完成させると左右の"SHIELD KICKBACK"を復活させます。また"BATTLE AXE AWARD"をすべて獲得した後には"BATTLE AXE JACKPOT"を獲得します。

7. SHIELD KICKBACK
"LEFT SHIELD KICKBACK Light"が点灯しているとき、左のアウトレーンに落ちるボールはフィールドにキックバックされます。右側も同様です。キックバックは一度使うと消えてしまいますが、"SHIELD Drop Target"を完成させることによって復活させることができます。

8. BALL SAVER
"SHOOT AGAIN Light"が点滅している間は落としたボールがボールセーバーによってプレイフィールドに戻されます。(自動的にプランジャーで打ち出されます)

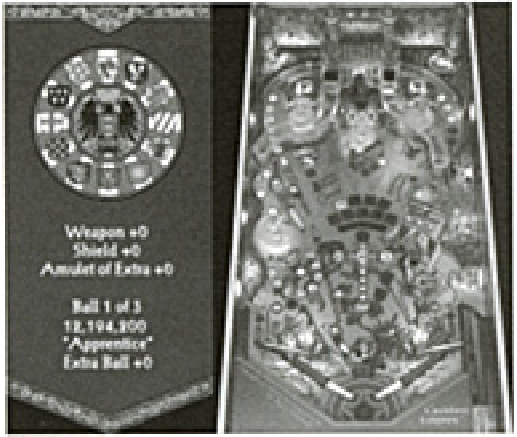
9. EXTRA BALL
"EXTRA BALL Light"が点灯しているとき、"SASH and EXTRA BALL Hole"にボールを入れるとエクストラボールを得ることができます。

10. OUT HOLE BONUS
ボールを落としてしまった時、プレイに応じたボーナスを獲得できます。ただしTILTの場合にはボーナスは獲得できません。

ボーナスは以下の合計となります。

Total Hit Point : プレイフィールド上のすべてのスイッチの反応した回数 x 1000
Lightning Bumper : "BATTLE AXE AWARD"で" Lightning Bumper"を獲得していたときにその得点
QuickMove : QuickMoveを成功させた回数 x 5万点
Multi Ball Bonus: マルチボーナス中に獲得したMulti Ball Bonusの得点。

フィッシャーキング台



この台は「ベイリン卿」、「ガレス卿」、「パロミデス卿」、聖杯の3騎士「パーシヴァル卿」、「ボース卿」、「ガラハッド卿」の冒険の舞台となっています。

フィッシャーキング台での最後の冒険の達成後に行われるマルチボールの終了をもって、自動的に舞台はキャメロット台に戻ります。このときフィールドにボールが一つ残されたままでフリッパーが反応しなくなりますが、ボールが落ちても失うことはありません。TILTとの見分けがつきやすいようにフィールドのライトは全部点灯状態となります。またエクストラボールが残り0個の状態でボールを落とした場合、3ボール目をプレイ中の場合にはゲームオーバーそうでない場合にはキャメロット台に戻り次のボールでゲームが続きます。

フィッシャーキング王国での騎士の使命



1. 2本剣の騎士　ベイリン卿

Mission: イエスキリストが磔刑にあったとき、その脇腹を突いたというロンギヌスの槍をキャメロットに持ち帰ること

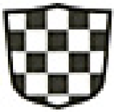
"LONGINUS Target Light"が点灯している時に、ボールを当て"LONGINUS Light"を完成させます。このとき中央の"SPEAR of LONGINUS Indicator"が点滅を始めますので、聖杯城にボールを入れてロンギヌスの槍を手に入れます。槍を受け取るとマルチボールが始まります。
"LONGINUS Target Light"は"BALIN Bumper"にボールを当てることによって点灯します。



2. 美しい手の騎士　ガレス卿

Mission: 危険の城の邪悪な3人の騎士（赤騎士、青騎士、黒騎士）と戦い、これを倒すこと。

"CHALLENGE EVIL KNIGHT Hole"にボールを入れると、"EVIL KNIGHTS Drop Target Light"が点滅を開始します。これを完成させることによって一人ずつ騎士を倒していきます。3人倒すと中央の"EVIL KNIGHT Indicator"が点滅を始めますので、聖杯城にボールを入れて危険の城の呪いを解くとマルチボールがはじまります。

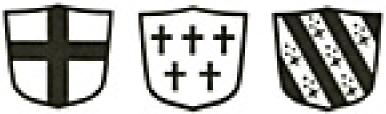


3. サラセンの騎士　パロミデス卿

Mission: アーサー王の罪の象徴である"Questing Beast"を退治すること。

"BEAST Lane"を通過させて"BEAST Light"を完成させます。このとき中央の"QUESTING BEAST Indicator"が点滅を始めますので、聖杯城へとボールを入れることによって

"Questing Beast"を退治します。"Questing Beast"を退治するとマルチボールが始まります。
"BEAST Light"は"ADVANCE BEAST Light"が点灯中の場合のみ進み、これは"KING Lane"を通過させることによって点灯させることができます。



4. 聖杯の三騎士　ガラハッド卿、パーシヴァル卿、ボース卿
Mission: 聖杯（ホーリーグレイル）の謎を解き、キャメロットに持ち帰ること。
点灯中の"HOLY GRAIL Spot Target" にボールを当てること、または点灯中の"PERCEVAL Hole"にボールを入れることを繰り返すことによって" HOLY GRAIL Light"を進めて完成させます。このとき中央の" HOLY GRAIL Indicator"が点滅を始めますので、聖杯城へとボールを入れることによって聖杯を獲得します。聖杯を獲得するとマルチボールが始まります。
" HOLY GRAIL Spot Target" 及び" PERCEVAL Hole"のライトは、"BORS Bumper"、" PERCEVAL Bumper"、"GARAHAD Bumper"のうち最初に当たったものの下のターゲット（又はホール）が点灯するようになっています。どれが点灯するかによって難易度が変化します。

フィッシャーキング台の役

1. MULTIBALL
騎士がそれぞれの冒険を達成するとマルチボールがスタートします。通常は2ボールとなりますが、複数の冒険が同時に達成された場合には最高4ボールになります。
マルチボール中は達成された冒険に応じて以下のジャックポットの獲得チャンスが生まれます。

ベイリン卿がロンギヌスの槍を獲得したとき
"LONGINUS Spot Target"、"BALIN Lane"でジャックポットを獲得できます。

ガレス卿が邪悪な３人の騎士を倒したとき
"EVIL KNIGHTS Drop Target"でジャックポットを獲得できます。

パロミデス卿が"Questing Beast"を退治したとき
"BEAST Lane"でジャックポットを獲得できます。

聖杯の三騎士が聖杯を獲得したとき
"HOLY GRAIL Spot Target"と"PERCEVAL Hole"でジャックポットを獲得できます。

いずれのジャックポットも最初は100万点で各ジャックポットを獲得することに50万点ずつ増えていきます。上限は1000万点です。

2. BRIDGE

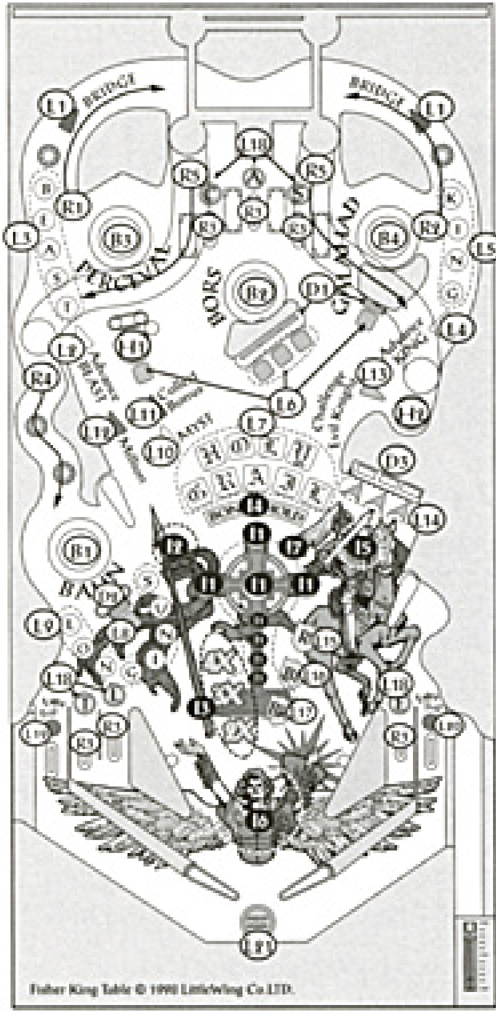
"BEAST Lane", "KING Lane"を通ったボールは通常はトップレーンに落ちてきますが、"BRIDGE Light"が点灯しているときは"BRIDGE Ramp"に運ばれます。
"BRIDGE Light"は"PERCEVAL Hole"にボールを入れたとき、ドロップターゲットを完成させた時、"BEAST Light","LONGINUS Light","HOLY GRAIL Light"を完成させたときなどに点灯します。
NOTE: 点灯していてもボールに勢いの無い場合などランプに乗らないことがあります。また点灯していなくてもボールのアクションによってランプに乗る場合があります。これは城の下の物理的形状に影響されています。

3. CASTLE

"CASTLE Lane"を完成させることにより、ボーナスの倍率が2倍、3倍、4倍と上がり、4倍の時点で完成させるとボーナスホールド獲得、次にアウトレーンにエクストラボールが点灯します。ボーナス倍率はフィールドの"BONUS MULTIPLIER Indicator"、ボーナスホールドは"BONUS HOLD Indicator"に表示されます。

4. KING

"KING Light"を完成させることにより、ミステリーフィーチャーとコレクトボーナスの獲得のチャンスが交互に訪れます。"PERCEVAL Hole"に"MYST Light"または"COLLECT BONUS Light"が点灯します。
"KING Light"は"ADVANCE KING Light"が点灯中の場合のみ進み、これは"BEAST Lane"を通過させることによって点灯させることができます。
コレクトボーナスはフィッシャーキング台において重要で大きな役です。最高2760万点獲得できてしかもボーナスは減りません。



5. MYSTERY

"MYST Light"が点灯しているときに" PERCEVAL Hole"にボールを入れることで以下のいずれかの役がランダムに獲得できます。
A. Advance Bonus X : ボーナス倍率を一つ上げます。ボーナス倍率がすでに最高の時にはボーナスホールドを、ボーナスホールドも獲得済みのときにはエクストラボールを点灯させます。
B. Spell King : "KING Light"を一つ進めます

B1 BALIN Bumper
B2 BORS Bumper
B3 PERCEVAL Bumper
B4 GALAHAD Bumper

R1 BEAST Lane
R2 KING Lane
R3 CASTLE Lane
R4 BALIN Lane
R5 BRIDGE Ramp

H1 PERCEVAL Hole
H2 CHALLENGE EVIL KNIGHT Hole

D1 HOLY GRAIL Spot Target
D2 LONGINUS Spot Target
D3 EVIL KNIGHTS Drop Target

L1 BRIDGE Light
L2 ADVANCE BEAST Light
L3 BEAST Light
L4 ADVANCE KING Light
L5 KING Light
L6 HOLY GRAIL Target Light
L7 HOLY GRAIL Light
L8 LONGINUS Target Light
L9 LONGINUS Light
L10 MYST Light
L11 COLLECT BONUS Light
L12 MILLION Light
L13 CHALLENGE EVIL KNIGHT Light
L14 EVIL KNIGHTS Drop Target Light
L15 RED KNIGHT Light
L16 BLUE KNIGHT Light
L17 BLACK KNIGHT Light
L18 CASTLE Light
L19 LEFT EXTRA BALL Light
L20 RIGHT EXTRA BALL Light
L21 SHOOT AGAIN Light

I1 CROSS BONUS Indicator
I2 SPEAR of LONGINUS Indicator
I3 BONUS MULTIPLIER Indicator
I4 BONUS HOLD Indicator
I5 EVIL KNIGHT Indicator
I6 HOLY GRAIL Indicator
I7 QUESTING BEAST Indicator

C. 200K: 200,000点を獲得します
D. 500K: 500,000点を獲得します
E. 700K: 700,000点を獲得します
F. Million: 1,000,000点を獲得します
G. Collect Bonus : コレクトボーナスを行います
H. Lite Extra Ball : アウトレーンに"EXTRA BALL Light"を点灯させます
I. Spell Beast : "BEAST Light"を一つ進めます
J Spell Longinus : "LONGINUS Light"を一つ進めます
K Spell Holy Grail : "HOLY GRAIL Light"を一つ進めます

6. BALL SAVER

"SHOOT AGAIN Light"が点滅している間は落としたボールがボールセーバーによってプレイフィールドに戻されます。(自動的にプランジャーで打ち出されます)

7. EXTRABALL

"LEFT EXTRA BALL Light"が点灯しているとき、左のアウトレーンを、"RIGHT EXTRA BALL Light"が点灯しているとき、右のアウトレーンをボールが通過するとエクストラボールを得ることができます。左右のライトはフリッパーボタンで移動します。

8. CROSS BONUS

"BEAST Light"、"KING Light"、" LONGINUS Light"、"HOLY GRAIL Light"の進むとき、"BALIN Lane"通過時、"EVIL KNIGHTS Drop Target"完成などでボーナスのポイントが加算されていきます。現在のポイントは中央の"CROSS BONUS Indicator"に表示されます。クロスボーナスは1ポイントにつき10万点でこれにボーナススコア倍率が掛けられるため最高2760万点にまで達します。

9. OUT HOLE BONUS

ボールを落としてしまった時、プレイに応じたボーナスを獲得できます。ただしTILTの場合にはボーナスは獲得できません。

CROSS BONUSのほかに
「Total Hit Point : プレイフィールド上のすべてのスイッチの反応した回数 x 1000」が与えられます。

ピンボールの遊びかたその２

ピンボールには様々なテクニックがあります。ここに紹介されているフリッパーテクニックは、実際の機械で頻繁に使用される基本的なテクニックです。ゲームに慣れてきたら是非練習してみてください。テクニックを練習すると、ボールをキープすることが楽になります。また、積極的にターゲットを狙えるようになると、ゲームが一層楽しくなることでしょう。

Deflect Pass（デフレクトパス）

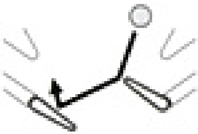


Fig.1 Deflect Pass

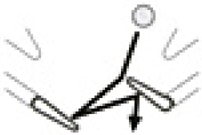


Fig.2 Beat Down

プレイフィールドを落ちてくるボールがきわどいコースの場合、片方のフリッパーを上げたままにしてボールに触れさせ反対側のフリッパーでボールを打つことができます。接触による力が足りないと思われる時はFig. 1の場合右フリッパーをボールの当たる瞬間に振り上げてより強い力を加えます（パスフリップ）。いずれの場合もボールがフリッパーに当たって方向を変えたら素早くフリッパーを下げることが重要です、さもないとFig. 2の様にボールを自らのフリッパーで叩き落としてしまうことがあります（ビートダウン）。

Reverse Pass Flip（リバースパスフリップ）

同じ右側から落ちてくるボールでも、そのコースが右フリッパーに十分近くないときには左フリッパーを振り上げてボールを右フリッパーに渡す方法を取ります。経験からくる判断が要求されます。

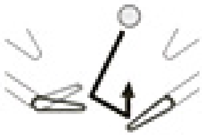


Fig.3 Reverse pass flip

Holding（ホールディング）



Fig.4 Holding

Fig. 4の様にフリッパーの根元でボールをキープすることをホールディングと言います。この位置にボールを持ってくることが攻撃の基本となります。この位置からターゲットを正確に狙い撃ち出来るように訓練してください。

Dead Flipper Bounce（デッドフリッパーバウンス）

これはフリッパーを下げたままでボールをバウンドさせ反対側のフリッパーにボールを渡すテクニックです。ボールの動きを見切って何もしない勇気が必要ですがマスターすると非常に強力な武器となります。左フリッパーにバウンドさせたあと右フリッパーを上げてボールをホールドしたり色々と場合に応じた工夫も大切です。



Fig.5 Dead flipper bounce

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SUCCESS 株式会社サクセス

SLPM 86260